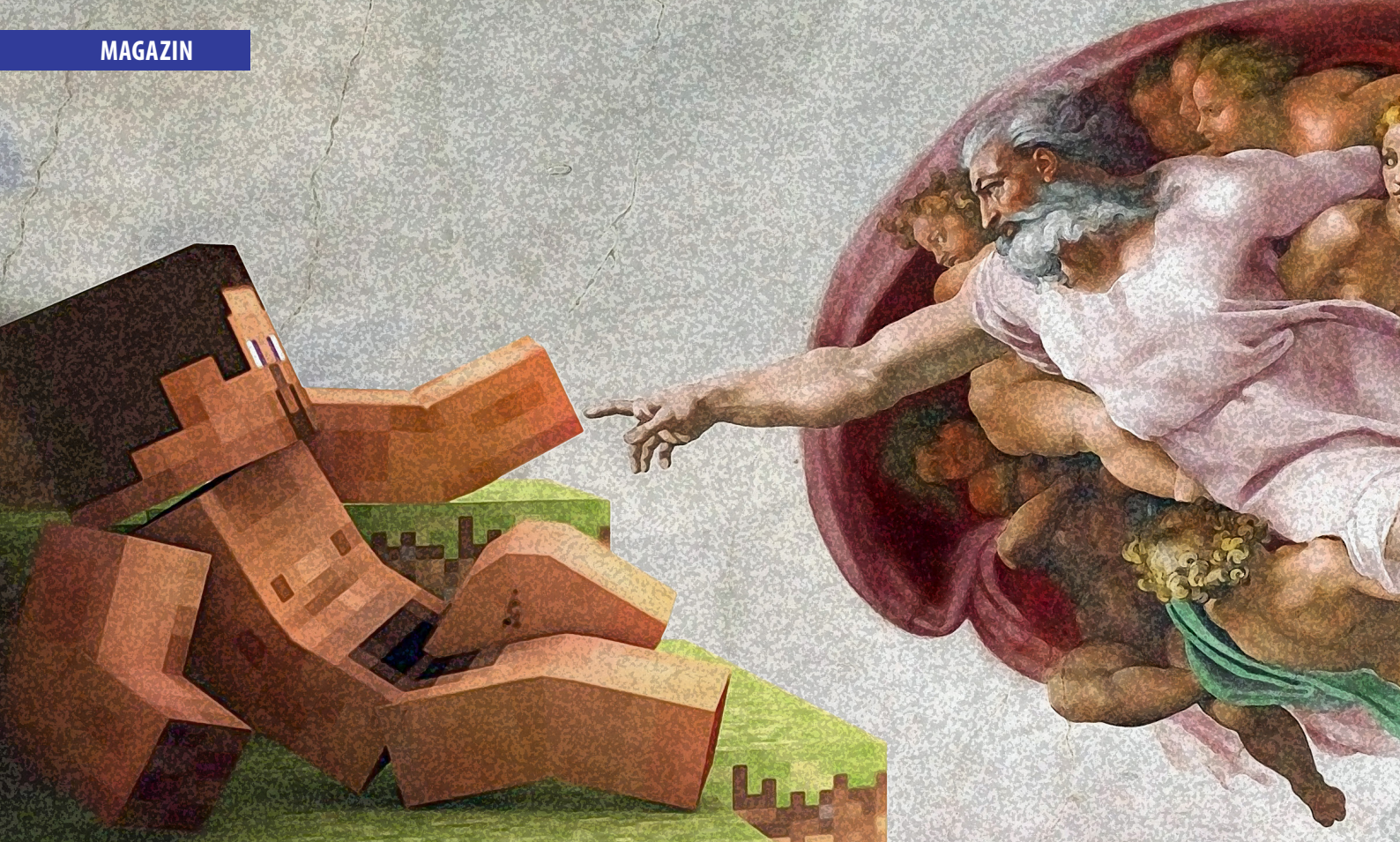




Religion und Spiele, Teil 2

DER BÖSE GLAUBE?

Religion ist in Spielen allgegenwärtig, mal am Rande, mal als Hauptthema. Doch warum wird sie so oft negativ dargestellt? Von Michael Förtsch

Über drei Themen, heißt es, spricht man lieber nicht: Politik, Sexualität und Religion. Es sei denn, man will sich furchtbar streiten; hier können sich selbst beste Freunde gewaltig in die Haare kriegen. Gut, angesichts manch hitziger Forendiskussion auf unseren Websites gilt das wohl auch für Computerspiele – und über die sprechen wir ja sowieso dauernd! Da kann uns ein weiteres Reizthema kaum schaden. Politik und Sex klammern wir an dieser Stelle freundlich aus, stattdessen fragen wir nach alter Gretchenmanier: Spiel, wie hältst du's mit der Religion? Im ersten Teil unseres Reports haben wir festgestellt, dass religiöse Motive in Spielen allgegenwärtig sind – vom Kirchenklettern in *Assassin's Creed* über den Höllentrip eines *Diablo* bis hin zur Priesterklasse in Rollenspielen. Manchmal avancieren Glaube und Götter sogar zu Hauptdarstellern. Entweder offensichtlich wie in *God of War*, des-

sen Spartanerheld Kratos sich kreuz und quer durch den Olymp rächt, oder hintergründiger wie in *The Binding of Isaac*, das auf die biblische Opferung Isaaks anspielt. Oder aber komplett irre wie in *Asura's Wrath*, das Spektakelschlachten gegen die Gottheiten der

buddhistischen Kosmologie inszeniert. Interessant ist, was die Darstellung von Religion spieleübergreifend gemeinsam hat. Denn egal, ob komplette Glaubenswelten oder nur Einzelelemente in Spiele einfließen: Wirklich gut schneiden die Religionen selten ab.



Das himmlische Columbia beherbergt in *Bioshock Infinite* eine abgründige Mischung aus religiösem Fanatismus und amerikanischem Einzigartigkeitsglauben; schnell bemerkt man fundamentalistische Züge.



Gewalt überall

Beispiele dafür gibt es viele. Die Götter in Asura's Wrath sind intrigante Größenwahnsinnige. Ebenso die Allmächtigen aus God of War. Im Höllen-Metzelspiel Dante's Inferno wird nicht nur Luzifer als Feindbild gezeichnet, sondern auch die katholische Kirche: Der machthungrige Vatikan weiß sehr wohl, dass seine Kreuzritter in die Hölle kommen. In Final Fantasy 10 regiert die Kirche des Yevon einen totalitären Gottesstaat und entpuppt sich letztlich als ... okay, wir wollen nicht spoilern. Sagen wir, als ziemlich übel. Die Gegner aus Assassin's Creed sind Tempel, Mitglieder eines christlichen Ordens, dessen Ableger bis heute existieren. Als Endboss serviert uns Assassin's

Creed 2 sogar den Papst! Die außerirdischen Covenant aus Halo begehen Völkermord, basierend auf falsch ausgelegten Texten der vermeintlich göttlichen Blutsväter. Subtil ist Bungie nicht: Der Begriff »Covenant« bezeichnet ein Bündnis mit Gott, die Alienkrieger heißen »Zealots« (Eiferer) ihre Anführer »Prophets« (Propheten). Der Klerus aus Dragon Age vertreibt sich auf »erhabenen Märschen« die Zeit mit Rebellen-schlachten und interniert Magier, weil die von Dämonen besessen werden könnten. Okay, das klingt nachvollziehbar, allerdings lassen sich die Tempel auch bei wohlmeinenden Zauberern nicht auf Kompromisse ein. Dogmen werden befolgt. Punkt.

Unterdrückung, Machtmissbrauch, Ausgrenzung, Völkermord – viele Spiele malen ein tiefschwarzes Kirchenbild. »Aber so ist Religion im Kern nun mal oft«, meint Edmund McMillen. Man muss dem Designer von The Binding of Isaac nicht zustimmen. Die negative Darstellung von organisiertem Glauben ist laut einer Studie, die der Religions-experte Greg Perreault 2012 an der University of Missouri durchführte, in Spielen aber eher Regel als Ausnahme. »Nicht nur wird Religion meist mit Gewalt verbunden sondern auch als ein Übel porträtiert, das der Held überwinden muss«, beschreibt Perreault das Ergebnis Hunderter Stunden akademischen Spielens. Meist sei diese Darstellung jedoch vermutlich nicht Absicht, sondern ein bequemer Rückgriff auf bekannte Erzählmotive. »Ich glaube nicht, dass hier ernsthafte Kritik oder gar Hetze betrieben werden soll«, deutet Perreault. »Der Held ist oft einfach eine moderne Version des Kreuzritters oder Opfer einer religiösen Doktrin, weil das gut verständlich ist.« Dies seien Themen, die wir alle kennen und schnell begreifen. Das will auch Jonathan Knight, der Produzent von Dante's Inferno, gerne so verstanden wissen: »Wir spielen mit religiösen Ideen und Symbolen, wollen aber kein Urteil über den Glauben fällen oder ihn bewerten. Wir erzählen nur eine Geschichte, die zufällig in der Hölle spielt.« Weil die Hölle eben jeder kennt.



Hinterfragt und analysiert man die Andeutungen auf die nordischen Mythen im ersten Teil der Max-Payne-Saga, wird klar, dass Entwickler Remedy hier eigentlich eine göttliche Geschichte erzählt. Eine, in der Wikingerkrieger Max zum Spielball einer überirdischen Intrige wird.

Fliegende Propheten

Es gebe aber auch hier Ausnahmen, ergänzt Greg Perreault: »Also Spiele sowie Entwickler, die durchaus bewusst kritisieren, hinterfragen oder sich mit den Bedeutungen von religiösen Institutionen und Gedankenwelten auseinandersetzen.« Einer der markantesten Fragesteller ist definitiv der Bioshock-Erfinder Ken Levine. In Bioshock Infinite schickt er den Spieler als Detektiv Booker DeWitt in die fliegende Stadt Columbia. Dort bildet eine bizarre Abart der christlich-baptistischen Konfession nicht nur einen Teil der Gesellschaft, sondern vereint sich auch mit einem ausgeprägten US-Patriotismus. Besser noch: mit der Kulturtheorie des Amerikanischen Exzeptionalismus, die davon ausgeht, dass die Vereinigten Staaten unter den Industrienationen eine geschichtliche und kulturelle Sonderrolle spielen und mit keinem anderen Land verglichen werden können – gewissermaßen das »Mia san mia« der USA.

Der Sonderstellungs- und der Gottesglaube verschmelzen in Bioshock Infinite zur rassistischen Kirchenpartei der Gründer. Die halten die Welt am Boden für verdorben,



Das ist weder Moses noch Abraham, sondern Comstock nebst dem Geist seiner Frau und der kleinen Elizabeth auf dem Arm. Der Infinite-Bösewicht nutzt die Symbolik von Heiligenbildern.



Der Weg nach Columbia in Bioshock Infinite ist ein riesiger Sakrallbau mit Gängen aus Wasser und Engelsfiguren, die die Reinwaschung von den Sünden durch die Taufe und das Beschreiten eines Pfades ins Paradies symbolisieren.



Religiöse Motive sind überall. Die Charaktere von Dragon Age: Inquisition sind auf diesem Bild so angeordnet wie auf Leonardo da Vincis Gemälde »Das Abendmahl«, der Inquisitor posiert als Jesus. Dahinter verbirgt sich ein augenzwinkernder Hinweis der Entwickler, den wir hier aber nicht aufdecken wollen.



Welche Waffe würde Jesus wählen? Vater Longinus aus Far Cry 4 ist irre, steht aber auch dafür, auf welch kriegerische Weise sich religiöse Texte auslegen lassen. Wer mit offenen Augen und Ohren spielt, kann den einen oder anderen Denkanstoß mitnehmen.



In Dante's Inferno kommt die katholische Kirche eher schlecht weg, der Glaube an sich dient dem Helden jedoch als Waffe.

glauben sich für Gottes Mission auserwählt und verachten jeden, der nicht von hellhäutigen Mitteleuropäern abstammt. »Ich wollte nicht die christliche Liturgie angreifen«, erzählt Levine in der Rückschau. »Stattdessen faszinierten mich der Missbrauch religiöser Motive und wie Menschen davon verblendet werden.« Der bärtige Stadtvater Zachary Hale Comstock inszeniert sich als Moses-Double und geistiger Nachfahre der US-Grün-

dervater, dem nach einer Schlacht ein Engel erschienen sei. Mit dem Versprechen einer »Bestimmung« und dem Mädchen Elizabeth, dem »Lamm Columbias«, das die »sündige Welt« unter der fliegenden Arche mit einem Flammenmeer läutern soll, hält er seine Anhänger hörig. So lässt sich Bioshock Infinite als Parabel auf die Selbstherrlichkeit der klassischen Kirchen und ihren Anspruch auf Deutungshoheit religiöser Botschaften erachten. Es verwundert nicht, dass einige Kirchenvertreter darin einen Angriff sahen. »Dieses Spiel bewirbt anti-christliche Konzepte«, polterte etwa J. D. Junker, ein Prediger der amerikanischen Judeo Christian Church. Bioshock Infinite propagiere, dass »der Pfad des christlichen Lebens zu Unglück und Trauer« führe. Eltern müssten ihre Kinder vor so einem Schund bewahren.

Hügel der bitteren Religion

Einen Schritt weiter als Ken Levine gehen die japanischen Schöpfer der Survival-Horror-Saga Silent Hill. Denn im Albtraumstädtchen regieren nicht nur verwachsene Monster und ein steter Ascheregen, sondern auch der Weltuntergangskult »Der Orden«, der einen kruden Flickenteppich unterschiedlich-

ter Glaubenssätze repräsentiert. Aztekische Endzeitlegungen verquicken sich mit christlichen Himmels- und Engelsvisionen und japanischer sowie indianischer Folklore. Die Ordensanhänger behaupten, die Menschen existierten schon seit Äonen. Erst durch ihre Rufe sei eine Göttin in die Welt gekommen und habe Ordnung, Zeit sowie Sterblichkeit gebracht – bevor sie selbst verblüht. Angeführt von Claudia Wolf wollen die Irren in Silent Hill 3 »den alten Gott« wiederbeleben, um die Palingenese zu bringen, die Reinigung der Welt durch Feuer und Schmerz samt anschließendem Reboot im Paradies. Wolf will Glück und Frieden bringen, aber ohne jede Rücksicht. »Dieses Denkmuster erinnert an die Aum-Sekte, die mit Terroranschlägen die Apokalypse erzwingen wollte«, beschreibt der spielversierte Psychologe Jamie Madigan die japanische Glaubensgemeinschaft, die 1995 Giftgas in der Tokioter U-Bahn freisetzen. »Auch die Manson Family agierte ähnlich und wollte einen Rassenkrieg provozieren.« Ende der 1960er griffen die Anhänger des selbst ernannten Propheten Charles Manson daher sowohl die schwarze Unter- als auch die weiße Oberschicht an. Wie diese Sektierer betrachten sich die Ordensmitglieder von Silent Hill als gute Menschen, lassen sich jedoch durch ihren blinden Glauben, ihre Ideologie und ihre Gemeinschaft zu Gräueltaten treiben. Die Entwickler nehmen dabei eine antitheistische Stellung ein. Sie kritisieren organisierte Religionen als Ganzes, zeichnen sie als Wurzel des Übels und gefährlichen Wahns.

Ganz ähnlich durchdacht geschieht dies in Far Cry 4, obgleich nur am Rande. Der Waffenhändler und Ex-Warlord Longinus predigt kurz nach Beginn des Spiels voller Eifer zum Helden Ajay. Er verdreht die Inhalte der Bibel zu einer Anleitung zum Guerrillakrieg und macht aus dem Sohn Gottes einen gnadenlosen Feldherrn. »Unser Erlöser kehrt zu uns zurück als Löwe, als ein Krieger« zitiert er pathetisch und fragt letztlich: »Welche Waffe würde Jesus wählen?« Ein schwarzhumoriger Monolog, eine skurrile Figur – einerseits. Zugleich führt uns Longinus jedoch vor Augen, wie breit und bizarr



In Smite tauchen nicht nur »veraltete« Götter wie Odin (links) auf, sondern auch Hindugötter wie die leicht bekleidete Kali.



Wo ist der Islam?

Buddhistische Götter, christliche Propheten, der Teufel, Kreuze, Pentagramme und viele andere religiöse Figuren, Symbole und Referenzen finden sich in Videospielen. Aber wo sind eigentlich Mohammed und Allah, wo ist der Islam? Schließlich gibt es weltweit rund anderthalb Milliarden Muslime, und die Videospielindustrie wird in Ländern wie dem Iran immer wichtiger. »Stimmt, das ist auffällig«, bestätigt der Medien- und Nahostexperte Vit Sisler. »Man sollte denken, dass sich viele Spiele mit den Erlebnissen des Propheten und der muslimischen Geschichte befassen.« Allerdings ist das für Gläubige verschiedener islamischer Strömungen ein Tabu. Denn viele, wenn auch nicht alle Muslime glauben an ein Bilderverbot. Heißt: Es ist untersagt, Tiere, Menschen, aber vor allem den Propheten und Allah bildlich darzustellen.

Die Regeln dafür, was als Bild gilt und was nicht, sind in der islamischen Jurisprudenz allerdings weder einheitlich noch konsequent. So ist das Meißeln von Skulpturen untersagt, da diese Schatten werfen. Statuen zu zeichnen, ist dagegen okay. »Was moderne Darstellungsformen wie Polygonmodelle in Videospielen angeht, herrscht eigentlich ziemliche Verwirrung«, sagt Sisler. Obwohl der Ursprung und die Rechtfertigung des Bildverbots umstritten sind, wäre es aber sowieso tollkühn oder gar provokant, Mohammed oder Allah in einem Spiel auftreten zu lassen. Selbst in reich illustrierten Koran Ausgaben wird der Prophet vielfach nur abstrakt oder symbolisch verbildlicht. So taucht er etwa in Form einer Flamme oder als von Licht überstrahlte Gestalt auf. Ein Videospiel mit Mohammed als erkennbarem Helden ist daher schwer vorstellbar.



In Assassin's Creed erklimmen wir Moscheen; dass Mohammed in der Serie als historische Persönlichkeit auftritt, wäre aber undenkbar.



Die Kämpfer von Medal of Honor entsprechen den Klischees über Islamisten. Religion spielt hier aber vordergründig keine Rolle.

Und obwohl wir in den Nachrichten fast täglich vom »Islamischen Staat« hören, werden auch Gotteskrieger in Spielen selten dargestellt. So bekämpft man in Call of Duty: Modern Warfare oder Medal of Honor zwar Terroristen aus Nahost, die den gängigen Klischees der bärtigen und mit Kalaschnikows bewaffneten Islamisten entsprechen, die Übeltäter sind aber nicht religiös, sondern politisch motiviert; ihr Glaube bleibt unerwähnt. Laut Vit Sisler könne das dennoch Vorurteile gegen Muslime schüren und dazu beitragen, dass die Spieler in ihren Köpfen den Islam mit Terror gleichsetzen – ein gefährliches Zerrbild. Zumal in Call of Duty & Co. fast nie »gute« Muslime auftreten, sondern immer nur bedrohliche Angreifer. Selbst wenn die Religion vordergründig keine Rolle spielt, kann sie also im Subtext eines Spiels mitschwingen.

Religiöse Konflikte zwischen Muslimen und Christen werden allenfalls in mittelalterlichen Spielen thematisiert – vor allem in Strategietiteln wie Medieval 2 und Crusader Kings 2, das die Kreuzzüge bereits im Namen trägt. Neben christlichen Völkern darf man hier meist auch muslimische anführen und den Islam verbreiten; analog zu den Kreuzzügen der Katholiken dürfen die Muslime in Medieval 2 sogar den Dschihad ausrufen, einen Heiligen Krieg. Reibereien zwischen den Glaubensrichtungen sind meist vorprogrammiert. Zwar können Christen und Muslime zusammen leben, was jedoch Nachteile bringt; in Medieval 2 etwa steigt das Unruherisiko. Wer die Bevölkerung komplett zum Staatsglauben bekehrt, lebt ruhiger. Religion als Konflikttreiber – das passt zur Epoche. Bei Spielen mit Gegenwartsszenarien wird indes darauf verzichtet, meist aus Respekt gegenüber Gläubigen aller Konfessionen.



Religiöse Konflikte zwischen Christen und Muslimen werden vor allem in mittelalterlichen Strategiespielen wie Medieval 2 thematisiert.



Perspektivwechsel: Das Adventure 1979 Revolution zeigt die Revolution im Iran aus der Perspektive eines einheimischen Fotografen.

sich die Bibel und heilige Schriften auslegen lassen. Wer möchte, kann fast überall eine Aufforderung zur Gewalt herauslesen. »Die Darstellung in Far Cry ist überspitzt, aber nicht unrealistisch«, sagt etwa der Medien- und Nahostforscher Vit Sisler. »Auf ähnliche Weise passiert das bei Gruppen wie dem Islamischen Staat, der aus dem Koran seinen Auftrag zur Errichtung eines Kalifats ableitet.«

Sekte oder nicht Sekte?

Bissig und satirisch nehmen hingegen die Macher von Grand Theft Auto 5 das Thema Glaube aufs Korn. Genauer gesagt: das Thema Kulte. Am genauesten gesagt: Scientology. Das »Epsilon Program« aus GTA 5 ist eindeutig eine Parodie auf die promispickte Sekte. Mit Bravour schafft es der Entwickler Rockstar Games über mehrere

Missionen hinweg, die Geschäftsmodelle und die – unter anderem dank der Comicserie South Park – mittlerweile gut bekannten Glaubensgrundlagen zu veralbern, die auf einer bizarren Geschichte um den Alienherrscher Xenu basieren. Vor Tausenden von Jahren soll dieser Millionen Menschen mit Vulkanen sowie Atombomben in die Luft gejagt haben, deren Seelen nun auf der Erde

herumspuken. Auch laut dem Epsilon-Traktat weilen die Außerirdischen schon lange unter uns, und jeder Mensch ist eigentlich glücklich, weiß es nur noch nicht. Möchte man mit Hauptcharakter Michael der Sekte beitreten, wollen Tausende Dollar gespendet, zehn Tage eine Robe getragen, etliche Kilometer durch die Wüste gejoggt und wei-

tere sinnlose Aufgaben erledigt werden – um, natürlich, den bizarren Kult letztlich hochzunehmen. »Auch wenn die Sekte hier nicht im Vordergrund steht oder Teil der grundsätzlichen Geschichte ist, wird sie doch schon auf profundem Niveau dekonstruiert«, attestiert Greg Perreault den Entwicklern des Open-World-Epos.

Gott ist überall

Wenn ein Spiel seinen Helden in die Hölle wirft oder in einen Kampf gegen die Götter oder einen riesigen Buddha schickt, dann ist die religiöse Inspiration unübersehbar. Allerdings lassen sich auch in vielen anderen Programmen beim genauen Hinschauen religiöse Anspielungen entdecken, biblische Geschichten und theologische Archetypen. Ob bewusst, wie bei Binding of Isaac und Limbo, oder vielleicht vom Spielermacher unbeabsichtigt, das lässt sich nicht immer sagen. Nichtsdestotrotz kann dies den Blick auf das Geschehen und die Figuren eines Spiels durchaus vertiefen und sogar wandeln.



In Epic Games (in Deutschland teilweise indizierter) Xbox-Aktionserie Gears of War stürzt das Auftauchen der unterirdisch lebenden Alienrasse Locust die Menschenkolonie Sera in einen brutalen Krieg. Die hässlichen Wesen kriechen schwer bewaffnet aus Löchern in der Erde und verwandeln die Städte in Ruinen. Ein Geschehen, das stark an die

biblische Offenbarung erinnert. Denn dort heißt es: »Und er tat den Brunnen des Abgrunds auf« und »aus dem Rauch kamen Heuschrecken auf die Erde«, »ihre Zähne waren wie die der Löwen; und hatten Panzer wie eiserne Panzer«. Hat Epic Games also eine Bibelstelle in ein Science-Fiction-Epos gegossen? Zumindest lässt sich das so betrachten. Der Gears-Entwickler Cliff Bleszinski winkt ab: »Hm, coole Idee. Das ist echt auffällig. Doch eigentlich wollten wir nur eine tolle Story, die Bibel hatten wir nicht im Blick.«



Ähnlich war's wohl bei Gordon Freeman aus Half-Life. Den Brillenträger könnte man aber auch, wenn man mutig und frei interpretiert, als postmodernen Messias verstehen. Beim Kampf um Black Mesa im ersten Half-Life vollbrachte er seine ersten Wundertaten. Am Ende dieses Abenteuers fiel er in einen Dämmer Schlaf, als ihn der G-Man zu sich holte.

Doch wurde er, gleich Jesu, für Half-Life 2 in seiner extradimensionalen Gruft wiedererweckt, tat sein Werk und stieg bei der Explosion der Zitadelle von City-17 in den Himmel auf. Seither wartet das gläubige Volk der Gamer auf seine Wiederkehr. Zu weit hergeholt? Vielleicht. Aber ein interessanter Blickwinkel auf eine Spieleserie, die quasi religiöse Verehrung genießt. Und vermutlich ewig auf die Wiederkehr ihres Messias' in Half-Life 3 warten kann.



Deutlich klarer sind die religiösen Referenzen im Mehrspieler-Shooter Brink. Der erzählt vom Kampf um eine moderne Arche Noah. Infolge der globalen Erwärmung und einer Umweltkatastrophe flüchten Zehntausende auf die schwimmende Stadt The Ark, die nie für eine derartige Bevölkerungszahl ausgelegt war. Ein Bürgerkrieg entbrennt um Ressourcen

und Wohnraum. Ähnliches erzählen die apokryphen Schriften, die nicht dem Bibelkanon zuerkannten Berichte, über Noah und sein Schiff. Denn nach Beginn der Sintflut versuchten durchaus verzweifelte Menschen den Holzpott zu stürmen und an sich zu reißen – Szenen, die auch der Film »Noah« von 2015 nachstellt.

Es gibt auch Gutes

Natürlich kommen Religion und Glaube in Spielen nicht immer schlecht weg. In Segas Shenmue-Reihe, deren dritter Teil derzeit in Arbeit ist, werden Shinto und Buddhismus als spirituelle Erdung des Menschen geehrt. Sie verhelfen den sonst gewalttätigen Menschen zu geistiger Balance und innerem Frieden. Ähnliches gilt für Okami, Fable, die Ultima-Saga und The Legend of Zelda – in all diesen Spielen ist Glaube kein Instrument der Unterdrückung, sondern mal spiritueller, mal moralischer Wegweiser. In Zelda gab es anfangs sogar eine Religion, die ans Christentum erinnerte. Sehr beiläufig, aber von starker Symbolik sind auch die Heilschreine des Actionspiels Sleeping Dogs, die dem Undercover-Cop Wei Shen zusätzliche Gesundheit verleihen und damit verdeutlichen, dass sein Glaube ihm Stärke verleiht. Gleiches gilt für die Priester in (Online-)Rollen spielen, die ihre Kameraden heilen und segnen und so zum essenziellen Bestandteil jeder Kampfgruppe werden. Und in Dante's Inferno, so wertneutral das Spiel nach Aussage seiner Macher auch ausfallen mag, sind es doch die Glaubenskraft, das Kruzifix und Weihwasserbecken, die Dante durch die Hölle helfen. Das ließe sich so lesen, dass zwar die Kirche (die Dante ja in einem Kreuzzug »verheizt«) ein Problem darstellt, nicht aber der Glaube an sich. Eine Ansicht, die viele Kirchenkritiker teilen.

Ein interessanter, weil nicht ganz klarer Fall ist Mass Effect. In Biowares Rollenspielserie gibt es – wie in vielen Science-Fiction-Universen – keine prominenten Religionen. In ferner Zukunft geht zumeist Technik über Glaube. Wie jedoch Joshua A. Irizarry und Ita T. Irizarry von der amerikanischen Brown University im Essay »The Lord is my Shepard – Confronting Religion in Mass Effect« schreiben, blitzen hier dennoch religiöse Motive durch. Zum Beispiel beten manche Geth-Maschinenwesen die mörderischen Reaper als uralte Götter an und werden dafür von ihren Mitrobotern als »Ketzer« gebrandmarkt. Das legt nahe, dass die Geth sonst einer anderen, womöglich friedlicheren Religion folgen. Der Heldenname »Shepard« ist nicht nur eine Anspielung auf den US-Weltraumpionier Alan Shepard, sondern auch eine Unterform von »Shepherd«, Hirte. Einen biblischeren Namen könnte der Commander kaum tragen, zumal er eine Art Prophet verkörpert: Er warnt vor dem Angriff der Reaper, doch niemand hört ihm zu. Und wie Jesus versammelt er Jünger um sich, denen er hilft, ihre eigenen Traumata zu überwinden – in Missionen mit teils biblisch inspirierten Titeln à la »Auge um Auge« und »Ein zerstrittenes Haus«. Klar, all das sind nur Indizien – die jedoch belegen, dass selbst auf den ersten Blick säkulare Science-Fiction-Universen mit religiösen Bildern spielen können.

Taufe, nein danke!

Doch egal, ob positiv oder negativ besetzt: Während religiöse Elemente und Themen in



Mass Effect erzählt eigentlich keine religiöse Geschichte, lässt sich aber dahingehend interpretieren.

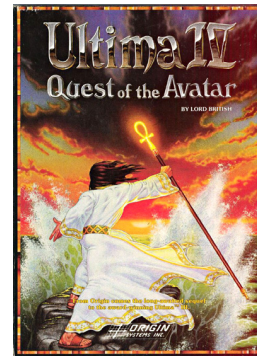
TV-Serien, Filmen und Romanen vollkommen akzeptiert sind, bringt es oft Kritik und Probleme, wenn sich das noch recht junge und ungeschliffene Medium Spiel damit beschäftigt. »Vor allem die Interaktivität, die das Videospiel so besonders macht, scheint dabei ein wichtiger Faktor zu sein«, vermutet Jamie Madigan. »Durch das aktive Handeln, die häufig gewählte Ego-Perspektive und den Umstand, dass eine Spielfigur als Repräsentant des Spielers religiöse Handlungen ausführt, liegt alldem eine gewisse Brisanz inne.«

Eine lautstarke Diskussion löste etwa die Taufszenen in Bioshock Infinite aus. Booker DeWitt – also der Spieler – muss sich am katedralenhaften Stadttor von Columbia von einem Priester sein altes Leben und seine Sünden »wegwaschen« lassen, um eingelassen zu werden. Das führte bei einigen gläubigen Christen, aber auch bei Anhängern anderer Religionen zu Unbehagen. »Bruder, der einzige Weg hinein nach Columbia ist die Wiedergeburt in den süßen Wassern der Taufe«, sagt nämlich der Geistliche. »Wirst du dich reinwaschen lassen, Bruder?« Ein klares Nein war beispielsweise die Antwort von Breen Malmberg. »Für mich war das eine bittere Angelegenheit, denn ich mag die ersten beiden Bioshock-Spiele wirklich sehr und habe sie oft gespielt«, erklärte der Christ. »Für mich bedeutete es an dieser Stelle, nur wenige Minuten im Geschehen, entweder die Taufe zu akzeptieren oder das Spiel abubrechen. Letzteres habe ich dann getan. Es ging nicht anders – ich konnte es nicht mit meinem Glauben und Gewissen vereinbaren.« Ihm sei vollkommen bewusst,

dass die Taufe nicht »echt« sei, beteuert Malmberg. Jedoch habe ihm die Aussicht, sich in Gestalt von Booker dem Ritual eines fremden Glaubens zu unterziehen, dennoch Unwohlsein bereitet. »Ich dachte durchaus, dass einige Momente kontrovers diskutiert würden«, führt Entwickler Ken Levine an, der im ursprünglichen Bioshock schon Kapitalismus und Klassendenken hinterfragt hatte. »Und ich denke, dass das auch nicht falsch ist. Die Geschichte, die Szenen und Hintergründe sollten eine Wirkung auf die Spieler haben. Ich wollte kein Spiel, das alle in eine Decke des Wohlbefagens hüllt.«

Zufällig Ketzer

Nichts Böses oder gar Kritisches gedacht haben sich indes die Macher von Smite, einem Dota-Ableger mit Third-Person-Perspektive. Doch sollte sich das Spiel der Hi-Rez Studios, die einst Tribes: Ascend entwickelten, durch einen besonderen Kniff von Konkurrenten wie League of Legends und Dota 2 abheben. Statt frei erfundener Recken können die Spieler hier mit mehr oder minder bekannten Göttern wie Artemis, Bacchus, Freya, Loki, Hades, Ra und Zeus in die Schlacht ziehen. Also hauptsächlich mit allmächtigen Wesen der nordischen, der griechischen und anderer mehrheitlich verwaister Mythologien. Aber auch Agni, Kali und Vamana und weitere Götter des Hinduismus stehen zum Kampf bereit. Etwas, das einigen Anhängern der östlichen Religion bitter aufstieß, als Smite 2012 erschien. Eine derartige Nutzung der heiligen Figuren, äußerte etwa Rajan Zed, Sprecher der Universal So-



In der Rollenspielserie Ultima ist Glaube keine Bedrohung, sondern ein moralischer Wegweiser: Die acht Tugenden (Wahrheit, Mut etc.) erinnern an mittelalterliche Ritterideale und den »Edlen Achtfachen Pfad« des Buddhismus. Das Cover von Ultima 4 erinnert sogar an die biblische Geschichte von Moses, der das Meer teilt.

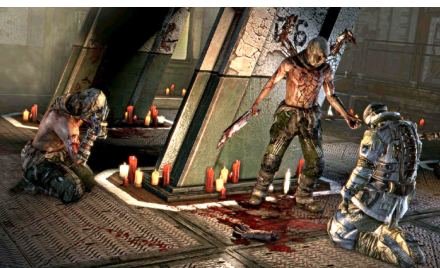


Kirchenkritik hingegen ist Ultima nicht fremd. In Ultima 7 wird die »Church of the Fellowship« eingeführt, die sich für die Armen einsetzt und »innere Stärke« propagiert. In Wahrheit ist sie jedoch ein verdorbener Kult, der hinter den Kulissen nach Geld und Macht strebt. Laut Serienschöpfer Richard Garriott ist das ein bewusster Seitenhieb auf Scientology.

ciety of Hinduism, »verletzt die Gefühle von Hindus weltweit«. Denn sie »trivialisieren und missbrauchen« diese Wesenheiten, die dazu in »pornografischer« Manier dargestellt würden. Die Spielemacher weigerten sich, die Heldenfiguren wieder aus dem Spiel zu entfernen. Hindugötter, so die Rechtfertigung, seien schon lange Teil der Popkultur. Jedoch passten sie die Allmächtigen nach der Kritik immerhin optisch an, kleideten die vielarmige Göttin Kali beispielsweise etwas züchtiger. Greg Perreault erklärt: »Man muss verstehen, dass es kaum noch Menschen gibt, die Zeus oder den ägyptischen Göttern huldigen – das sind quasi tote Religionen. Aber der Hinduismus ist lebendig und wird von Millionen praktiziert. Und es ist einfach so: Gläubigen sind ihre Götter heilig, egal ob sie Kali, Gott oder Allah heißen.«

Tzäläm elohim

Spiele und Religion, das ist letztlich keine einfache Beziehung. Getrennte Wege werden



Vermisst jemand ein Spiel mit religiösem Einschlag? Bestimmt. In vielen Titeln finden sich mehr oder minder subtile Referenzen auf Institutionen, die einen Draht zu einer allmächtigen Gottheit vorgeben. In Dead Space existiert etwa die Unitology-Sekte, die stark an Scientology erinnert. In Gothic 2 gibt's die bekifften Typen, die dem Schläfer huldigen, und auch Titel wie Sacrifice und Fahrenheit wären erwähnenswert. (von links)

Die Kirche im Spiel

Videospiele sind das Medium unserer Zeit. Doch in den allermeisten davon kommen Kirche und Religion nicht sonderlich gut weg. Kein Wunder also, dass religiöse Vereinigungen und Gläubige gegensteuern wollen und selbst Videospiele entwickeln. Vor allem in den USA blüht das Geschäft mit interaktiven Unterhaltungsmedien, die christliche und evangelikale Werte, Moralvorstellungen, Gottesfürchtigkeit und theologische Historie vermitteln sollen. Für viele Gamer bleiben diese Spiele unter dem Radar. Dennoch sind sogenannte Bible Games ein ziemlicher Erfolg.

Bereits 1982 erschienen für den TRS-80 Color Computer die Bible Computer Games. Die waren eine simple Sammlung von Textabenteuern, die Geschichten aus dem alten und neuen Testament nacherzählten und vom Verlag Bible Byte über mehrere Jahre für verschiedene Systeme neu veröffentlicht wurden. Echte Aufmerksamkeit bekamen christliche Spiele aber erst in den 1990ern. Denn da begann der noch heute tätige Spieleentwickler Wisdom Tree, erfolgreiche Spielkonzepte in christliche Kulissen zu übersetzen. Die Bible Adventures für NES, Mega Drive und SNES kopierten etwa Super Mario. Nur hüpfen hier dann Noah, David und Miriam durch die Gegend. Berühmt-berüchtigt ist heute noch Super 3-D Noah's Ark für PC und Super Nintendo, das ausgerechnet auf einem kontroversen Nazi-Ballerspiel von Id Software basierte. Statt SS-Leuten wurden in dem



Die Bible Adventures erscheinen 1992 als Sammlung von drei bibelbasierten Spielen. In Noah's Ark etwa muss man Tiere sammeln.



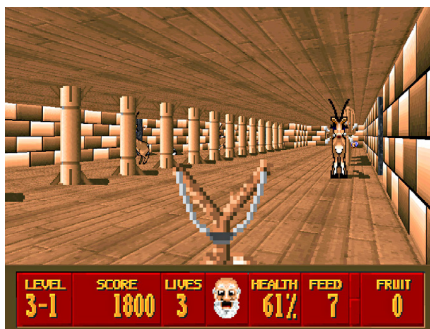
In Captain Bible and the Dome of Darkness von 1994 muss man von Robotern verdrehte Stadtbürger mit Bibelversen bekehren.

mittlerweile auf Steam erhältlichen Spiel jedoch Tiere auf Noahs Arche mit Früchten abgeschossen... äh, gefüttert.

Modernere christliche Spiele sind hingegen die vier Teile der PC-Echtzeittaktik-Serie Left Behind. Die setzt in der Zeit nach der Entrückung an, bei der alle »wahren Gottesfürchtigen« bereits in den Himmel aufgefahren sind und die verbliebene Welt ins Chaos stürzt. Der Spieler lenkt hier Soldaten einer Gruppe konvertierter Christen, die den Antichristen bekämpfen. Sowohl das Original als auch die Nachfolger wurden einerseits gelobt, andererseits als bigotte Propaganda verschrien. Im 2009 erschienenen Episodenabenteuer Adam's Venture für die PlayStation 3 erforscht und rätselt sich der Spieler als

frommer Indiana-Jones-Verschnitt durch den Garten Eden. Guitar Praise wiederum ist eine christliche PC-Adaption von Guitar Hero, in dem Songs wie »Jesus Freak« von DC Talk oder »Father's Song« von Jonah 33 auf der Plastikklampfe nachgezupft werden wollen.

Alljährlich findet in Portland, Oregon die Christian Game Developers Conference statt, auf der sich Designer frommer Videospiele treffen und austauschen. »Wir rüsten Entwickler, um Gott zu preisen« und »Wir bringen Licht und Salz in die einflussreichste Industrie des 21. Jahrhunderts« sind die Mottos, unter denen dann Vorträge über aktuelle Trends, Technologie und Marketingmaßnahmen der Spieleindustrie gehalten und natürlich Spiele vorgestellt werden.



Super 3-D Noah's Ark basiert 1994 auf einem beschlagnahmten Nazi-Shooter, ist aber harmlos. Wir schleudern Früchte auf hungrige Tiere.



In Guitar Praise aus dem Jahr 2007 spielt und singt man über 50 christliche Rocksongs, eine Plastikgitarre liegt bei. Nur für PC und Mac.

sie auf absehbare Zeit trotzdem nicht gehen. Wenn Religion nämlich fehlt oder zu sehr im Hintergrund bleibt, dann erschaffen Spieler sogar eigene virtuelle Glaubensgemeinschaften. Sie kopieren und platzieren Riten und Elemente, wo sie angebracht scheinen. Sei es, dass Krieger in World of Warcraft nach einem geglückten Raid im Tempel niederknien oder sich eine Spielergruppe in DayZ zum gemeinsamen Gebet versammelt, um für einen weiteren Tag ohne Heldentod zu beten. Und nach der gigantischen Schlacht um den Weltraumsektor B-R5RB in Eve Online im Jahre 2014 setzten etliche Spieler auf dem kosmischen Gefechtsplatz sogenannte Cynosural Field Generators aus. Die dienen eigentlich als Navigationsboje, wurden hier mit ihren hell strahlenden Feldern jedoch als kosmische Trauerkerzen zweckentfremdet. »Oft sind solche Aktionen nur ein Jux, klar. Aber schon alleine das ist ein Zeichen. Und manchmal ist es sogar tatsächlich ernst gemeint. Wenn etwa ein Kumpel im Spiel draufgeht, dann kann das schmerzen«, erklärt der Psychologe Jamie Madigan. »Ebenso helfen

solche selbst konstruierten Rituale, noch tiefer in die Rolle zu schlüpfen, alles greifbarer und realer zu gestalten.« Letztlich können wir fast überall in der Welt der Spiele Religion und Glauben entdecken. Selbst das Spielen an sich wirkt wie ein geradezu rituel-

ler Vorgang, wie eine Messe oder Zeremonie. Wir pilgern zu Maus und Controller. Wir starten Computer oder Konsole. Wir spielen, sterben und harren darauf, wiedergeboren zu werden und im neuen Leben alles besser zu machen. Falls wir noch eines haben. ★



Diese DayZ-Spieler feiern gemeinsam einen Gottesdienst.